TECNICHE E GIOCHI DI ANIMAZIONE n°4

Di Giuliano Mazzocco

16 TI PRESENTO IL MIO COMPAGNO

(da un'idea personale)

a.

- ***DURATA : 60 minuti***
- ***MATERIALE: un foglio A5 per ogni studente***
- ***PARTECIPANTI : tutta la classe***
- ***Età: dai 14 anni***
- ***Particolarità: gentile, esercizio di feedback***
- ***TEMI COLLEGATI: amicizia, relazioni sociali***

b. RIASSUNTO E OBIETTIVO

Attività di inizio anno: ogni studente deve presentare positivamente un proprio compagno di classe .

Dopo il periodo estivo gli studenti si ritrovano a scuola e possono rinsaldare i loro legami sociali. Il gioco quindi mira a sviluppare e rinforzare le abilità sociali attraverso il riconoscimento delle qualità dei propri compagni di classe.

c. SVOLGIMENTO

Ad ogni studente viene dato un foglio di carta A5. Gli si da la consegna che dovranno presentare un proprio compagno di classe in maniera <u>positiva</u> tentando di descrivere le sue qualità morali , gli aneddoti , e le considerazioni personali. L'insegnante provvederà ad assegnare un compagno conosciuto. Se per esempio ci troviamo ad alunni provenienti dalla classe prima A e prima C, tutti quelli della classe prima A si presenteranno tra loro e quelli della prima C analogamente. Se qualcuno non è conosciuto da nessuno farà una breve presentazione di se stesso. Gli studenti avranno tempo circa 10 minuti per creare la loro presentazione che andrà firmata dall'autore. Un alunno dopo raccoglierà gli scritti e comincerà a leggerli in maniera anonima. Gli alunni dovranno indovinare la persona descritta. Una volta individuata le sarà consegnato il foglio come attestazione di stima nei suoi confronti.

d. ***NOTES** l'insegnante deve capire al volo se le presentazioni assegnate possono funzionare o se ci sono degli asti di fondo che possono invalidare l'obiettivo.*
È un esercizio di feedback aiuta a rimettersi in marcia. È un modo per praticare attenzione alle relazioni sociali. Sulla carta nel Pof di istituto vengono definiti degli obiettivi formativi e di relazione sociali e con questa e altre attività si può concorrere al loro raggiungimento.. Noi sappiamo che lo sviluppo armonico della persona avviene attraverso un raggiunto equilibrio nelle relazioni sociali. Curare il clima di classe dovrebbe essere un compito di tutti i docenti. Evitare le forme competitive che creano rivalità, invidie e gelosie dovrebbe far parte dei pensieri dei docenti. I nostri alunni nel periodo di crescita alle volte sono fragili e cercano la conferma nella loro autostima. Certe presentazioni sono veramente belle e si ha modo di scoprire aspetti notevoli sia dello scrivente che della persona descritta.

OSSERVAZIONI bello

17 LESSICO BIBLICO

(da un'idea personale)

a.

1. *DURATA : 30-40 minuti*
2. *MATERIALE: lista di vocaboli da attaccare sulla fronte*
3. *PARTECIPANTI : tutta la classe divisa in gruppi da 4 o 5 persone*
4. *Età: dai 14 anni*
5. *Particolarità: rumoroso, divertente*

b. *RIASSUNTO E OBIETTIVO*
Il docente o qualche collaboratore attacca sulla fronte delle persone delle parole sconosciute della disciplina. I propri compagni attraverso allusioni domande o enigmi devono far scoprire la parola nascosta.
L'obiettivo è quello di far imparare e scoprire parole tecniche nuove in maniera divertente ma nello stesso tempo spingere alla creatività alla fantasia e alla risoluzione degli enigmi.

c. *SVOLGIMENTO*
Ogni disciplina ha un suo lessico specifico che occorre conoscere. Alle volte la conoscenza di tale linguaggio può risultare arido; tra i vari modi di insegnarlo c'è anche questo. Non è detto che sia il migliore, però per non proporre sempre la solita lezione frontale si può ricorrere a questa modalità. Essa consiste nello stilare delle parole poco conosciute, metterle in colonna con un foglio A4 in maniera che mettendo un nastro adesivo bipolare sul retro

possiamo, tagliandolo opportunamente, avere la parola a disposizione da appiccicare sulla fronte dello studente. Come esempio in calce al gioco c'è una lista di parole facenti parte del lessico biblico. Gli studenti divisi in piccoli gruppi avranno il compito di far scoprire la parola nascosta sulla fronte attraverso allusioni domande od enigmi. Una volta scoperta la parola lo studente se la toglierà dalla fronte e l'insegnante potrà appiccicarne un 'altra.

d. OSSERVAZIONI da fare quando si vede una generale stanchezza delle persone per cui questa risulta un'opzione alternativa.
   Quando si vede che difficilmente si riuscirebbe ad ottenere attenzione e interesse nelle modalità consuete, vedendo che è inutile insistere è meglio scegliere qualche modalità alternativa.

TEMI COLLEGATI sviluppo del linguaggio specifico e della capacità espressiva, creatività, relazioni sociali, learning by doing.

Ecco una serie di parole legate al contesto biblico:

ABELE: fratello di Caino

ABLUZIONE: lavaggio di parti del corpo a scopo rituale

AGNELLO PASQUALE

ALBERO DELLA VITA

GENESI

ALESSANDRIA

ALLEANZA

ALTARE

ALTURE SACRE: speciali luoghi di culto presso molti popoli

AMEN

AMORREI:popolazione pre-ebrea della Palestina

AMMON: divinità egizia

ANZIANI: per gli ebrei rappresentavano la saggezza

APOCALISSE

ARAMAICO:lingua parlata al tempo di Gesù

ONAGRO: asino selvatico, simbolo di desolazione

ASTARTE: dea della fecondità. Culto con aspetti licenziosi

AZZIMO: pane non lievitato

BAAL: divinità della natura palestinese

BABILONIA

BACIO: espressione affettuosa di saluto

BARBA: nobile ornamento dell'uomo. Ci si salutava prendendo con la destra la barba dell'altro

BEELZEBUB: storpiatura del nome baal+zebub= signore del letame

CAFARNAO: città di Galilea

CALDEI: fondatori dell'impero babilonese

CAMMELLO: considerato immondo dagli ebrei

CANDELABRO

CANTICO DEI CANTICI: libro d'amore della bibbia

CEDRO: albero bello della Palestina

CHERUBINO: anticamente esseri

con corpo d'animale e volto umano poi la parola ha assunto un altro significato

CIRCONCISIONE

DAGON: dio principale dei filistei

DANIELE: uno dei 4 profeti maggiori

DAVIDE

DECALOGO

DECIMA: tassa religiosa per mantenere i sacerdoti ebrei

DIASPORA: dispersione degli ebrei nel mondo

EL: (Dio delle alture) antico nome di Dio sembra che la stessa parola sia all'origine della parola Allah

ELEFANTE: usato anticamente in battaglia

EMPIO: Persona sacrilega o crudele

ESILIO: deportazione

ESSENI: uomini che al tempo di Gesù vivevano in una sorta di conventi. Nei loro scritti ci sono parole che sembrano parti del vangelo

POLIGAMIA: diffusa presso gli ebrei

FARISEI

FEGATO: sede dei sentimenti, della vita e dei pensieri.

FILISTEI:popolo con cui combatterono molto gli ebrei

FIONDA

FLAUTO: strumento musicale proveniente dall'Egitto

FIRMAMENTO: cupola che ricopriva la terra

GABELLIERE: colui che riscuoteva le tasse

GIOBBE: libro biblico che affronta il tema del male

GIOVENCA : mucca usata in agricoltura o nei sacrifici

GOLIA

GRASSO:sede dei sentimenti

IDOLATRIA: culto degli idoli

INCENSO: ingrediente più importante del culto

LAMENTATRICI: donne pagate per piangere i morti

LAVANDA DEI PIEDI: dovere nel caso di ospitalità

LEPRE: animale impuro per gli ebrei

LETTO: oggetto di lusso; la gente comune dormiva per terra

ACQUA LUSTRALE: acqua particolarmente purificatrice a cui erano state aggiunti degli ingredienti

MALATTIA : concepita nell'AT come castigo di Dio

MARDUC : dio babilonese

MIELE: molto diffuso in Israele

MIRRA: resina gommosa profumata

CUBITO: cm 48

MIGLIO ROMANO: km 1,478

ASSE: moneta di bronzo romana

MONOTEISMO

MUMMIFICAZIONE

NOME: imporre il nome equivaleva a dominio

NUMERI: nella bibbia quasi sempre hanno valore simbolico

OLOCAUSTO: il sacrificio in cui la vittima veniva bruciata per intero

OSPITALITA': era sacra presso gli ebrei

PANE: elemento principale del palestinese

PASTORI: erano disprezzati e considerati impuri

18 LA TECNICA DELLA CASISTICA in "ONORA IL PADRE E LA MADRE"

(da un'idea personale)

a.
   - ***DURATA : 120 minuti***
   - ***MATERIALE: scheda in mano al docente***
   - ***PARTECIPANTI : la classe in cerchio***
   - ***Età: dai 15 anni (seconda superiore)***
   - ***Particolarità: discussione***

b. ***RIASSUNTO E OBIETTIVO***
   Si discute in cerchio intorno a tutta una serie di casi che riguardano il rapporto genitori figli.
   L'obiettivo è quello di ragionare intorno alla tematica genitori-figli mettendosi sia nei panni degli adolescenti e sia nel ruolo degli adulti.

c. ***SVOLGIMENTO***
   L'insegnante presenterà uno alla volta tutta una serie di casi (come nella scheda in calce) realmente successi e chiederà di esprimere il loro parere.
   Chiederà di dire che cosa bisogna fare in simili casi.
   Ci sono situazioni che riguardano loro e il rapporto con i genitori e situazioni in cui sono chiamati a mettersi dalla parte dei propri parenti.
   La particolarità di questa attività e quella di sfruttare la naturale curiosità

di fronte ai casi della vita. L'interesse si mantiene alto e gli studenti hanno modo di riflettere su di loro, sui propri compagni , sui genitori propri e degli altri.
Molti programmi televisivi fondano la loro audience sulla casistica, è una tecnica che sfrutta il comportamento e la curiosità delle persone. Al posto della scheda proposta in fondo il docente potrebbe gradatamente nel corso del tempo procurarsi una serie di piccoli video che narrano vicende analoghe e poi discuterne insieme.
Di solito nella scuola italiana prima si imparano i principi (Teoria) e poi si fanno gli esempi (pratica), in questo gioco si fa il contrario; si presenta il caso e poi si cerca la soluzione. Il che sarebbe più naturale; si pensi ai bambini che prima fanno l'esperienza delle cose e poi pian piano sviluppano il pensiero.

d. *NOTES Il docente deve essere consapevole che certi argomenti sono delicati e possono far soffrire o ferire le persone se non esaminati con equilibrio, perciò in caso di dubbio è meglio evitare.*
e. *OSSERVAZIONI Il tema della famiglia e la croce e la delizia dei nostri studenti. Ci troviamo davanti a tutta una varietà di scelte educative e comportamenti dei figli che alle volte nonostante la notevole esperienza maturata in tanti anni ancora ci riescono a sorprendere sia in bene che in male.*

La tecnica della casistica è una modalità di fare scuola che non procede secondo una logica argomentativa. Non parte dalla teoria ma dalla pratica dal particolare, dall'eccesso o dai casi limite. La sua valenza didattica è quello di stimolare l'attenzione il pensiero ma non propone una visione sistematica. Si possono proporre con questa modalità altre discussioni analoghe da costruire con l'esperienza.

ONORA IL PADRE E LA MADRE

1. *Avete 40 anni, siete genitori, e avete un figlio di 16, fino a che ora lo lasciate fuori.. ?*
2. *Rassettate i vestiti e trovate cartine per spinelli e un preservativo ….. cosa fate?*
3. *Trovate il diario aperto di vostra figlia e morite dalla voglia di leggerlo ….. quanti lo leggono? È giusto leggerlo? Se vostra figlia ve la fatto trovare voleva forse farvelo leggere? I figli danno dei segnali ai genitori?*
4. *La preside vi chiama a casa perché la figlia di 14 anni marina la scuola. Davanti alla preside vostra figlia vi fa una scenata dicendo che*

la vita è sua e se la "rompete tanto", chiamerà il telefono azzurro. Come reagite ? Chi ha sbagliato ? Qualcuno vuol tentare una spiegazione a quello che è successo?

5. *Secondo il tuo figlio maggiore tu fai le preferenze verso la figlia più piccola.. (gelosia tra fratelli). Chi è figlio più piccolo? I tuoi fanno preferenze? È giusto che i genitori abbiano più attenzione per i più piccoli? A scuola ci sono preferenze? Ecc.*
6. *Tua figlia ti rimprovera di non capirla, gli parli ma lei non vuole ascoltare nessuno …… (forse c'è qualcosa sotto?). Che cosa mai ti vorrà dire? I genitori sono troppo lontani per comprendere i figli?*
7. *Voi pretendete che la figlia studi ma lei fatica ad applicarsi allo studio. Che fate? Punizioni? Parlare? Fate i compiti con lei? Qualcuno ha qualche aiuto in famiglia o bisogna arrangiarsi da soli?*
8. *Vostra figlia è scappata di casa da 2 giorni. Cosa fai, come ti senti? C'è qualcuno che ha pensato di scappare? Se ve la sentite volete dire il motivo che vi ha spinto a questi pensieri? Dove andreste? C'è qualcuno che dice a casa mia sto troppo bene? Andreste ad abitare da soli a 18 anni, come in molti paesi del nord-europa?*
9. *Leggereste gli sms e guardereste i video dei vostri figli? E se temete qualcosa di brutto site giustificati a farlo?*
10. *Vostro figlio di 14 anni vi chiede di fare un piercing e un tatuaggio con il nome della sua ragazza ……*
11. *La madre scopre il figlio che marina la scuola. Lei lo rimprovera e costui attua la strategia di tenere il muso fino a quando , alla fine, la madre cede perché non sopporta il suo mutismo. Un autore ha scritto un libro dal titolo"piccoli tiranni crescono". Qualcuno riesce ad ottenere ciò che vuole dai suoi genitori? Qualcuno vuol esprimere il suo pensiero?*
12. *Tu hai 50 anni tuo padre sta male e ha necessità di cure fino a che punto sei disposto a spendere ….. ?*
13. *I tuoi genitori sono vecchi e hanno bisogno di compagnia devi fare una scelta o loro o la tua carriera …. .*
14. *Con un genitore hai un brutto rapporto lui si dimostra sempre astioso nei tuoi confronti ….*
15. *Ti senti soffocare in casa ma non te ne puoi andare perché sei senza soldi allora rubi ai tuoi genitori..*
16. *Tuo figlio segue cattive compagnie ….*
17. *Tuo figlio non studia e fa solo quello che vuole lui …..*
18. *Ci sono pochi soldi in casa e vostro figlio vuole le scarpe firmate …….*
19. *Bisticci spesso in famiglia, che cosa apprezzi di più, c'è qualcosa che ti fa soffrire?*
20. *A scuola tuo figlio non va bene e falsifica la pagellina di metà quadrimestre …. Quanti di voi non dicono i voti a casa? Ecc.*

19 GIOCO DELL'OCA PER ADOLESCENTI 1

(rielaborazione di un'idea di Don Piero Mandruzzato)

a.

- ***DURATA : 60 minuti***
- ***MATERIALE: dadi e percorsi stampati per ogni gruppo***
- ***PARTECIPANTI : la classe viene divisa in gruppi di 5-7 persone. Se possibile, sarebbe meglio che i gruppi siano lontani fisicamente in maniera da non disturbarsi***
- ***Età: 16 anni (terza superiore)***
- ***Particolarità: rumoroso ma bello***

b. RIASSUNTO E OBIETTIVO

Attraverso un percorso di varie tematiche gli studenti hanno modo di confrontarsi sui loro pensieri e sentimenti che solitamente per svariati motivi non sono oggetto di comunicazione.

Lo studente può crescere nelle sue convinzioni personali, sviluppare la capacità di esprimere i propri pensieri e imparare ad ascoltare gli altri e le idee diverse dalle proprie.

c. SVOLGIMENTO

A ogni gruppo l'insegnante consegnerà un dado e il percorso (presente poco più avanti) fatto di 40 caselle, le quali rappresentano un tema di vario genere. Quando lo studente con il suo segnaposto capiterà in una delle caselle il gruppo (una persona o più a seconda di ciò che decidono gli studenti) gli farà una o più domande al quale egli cercherà di rispondere. Se la risposta sarà considerata esauriente egli potrà rimanere nel posto ove è arrivato altrimenti dovrà retrocedere. Lo studente è libero di non rispondere e conseguentemente dovrà retrocedere (il principio della libertà è molto importante per tutti i giochi di questo libro, nessuno deve essere costretto, e l'insegnante deve vigilare perché questo principio venga rispettato).

Nel corso degli anni ho notato che si può cercare di raggiungere gli stessi obiettivi sopra esposti con delle schede fatte da una serie di domande, esse però non hanno lo stesso effetto per l'alunno del fatto di tirare a sorte il dado. Si direbbe che è attirato e nello stesso tempo intimorito dal cadere in determinate caselle. Il tirare il dado è qualcosa che lo eccita, lo diverte e incuriosisce. Abituati come sono a ore e ore di lezione frontale solitamente vivono con spassionata adesione questa attività.

Lo si vede in maniera chiara che hanno voglia di raccontare, un po' meno quella di ascoltare. Per ore e ore ascoltano persone che parlano ma chi ascolta loro e le loro convinzioni? Come fanno a sviluppare le loro capacità argomentative senza una palestra in cui allenarsi? Alle volte potranno uscire

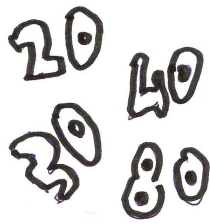
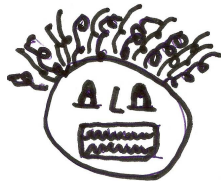
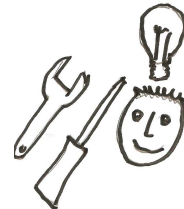
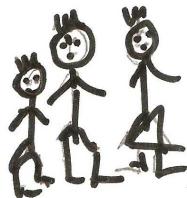
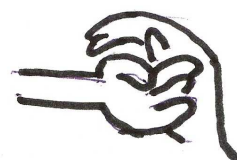
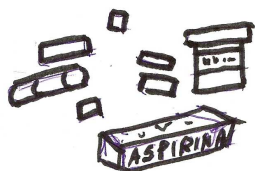
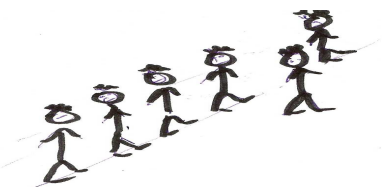
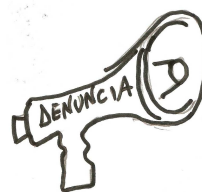
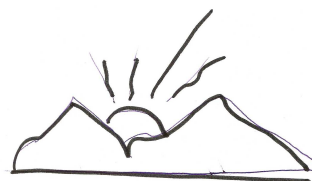
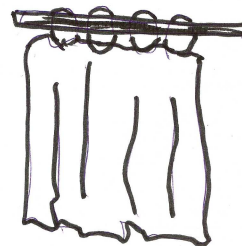
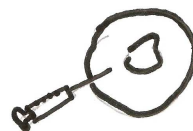
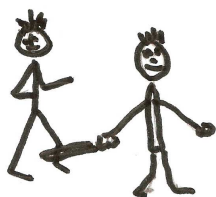
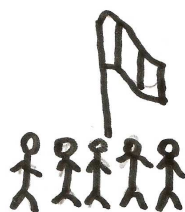
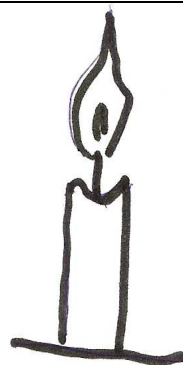
delle idee strampalate, non importa , pian piano con il tempo le cose maturano. Nel caso certe cose risultino all'insegnante sbagliate e altisonanti, secondo me, risulta più opportuno il rilanciare le questioni agli altri studenti evitando di prendere a petto queste dichiarazioni; il rischio di incrinare una relazione è molto alto e il risultato di solito è molto scarso.

Una cosa molto importante è quella di chiarire che il gioco non ha lo scopo di arrivare primi, anzi è assolutamente irrilevante. Quello che risulta importante di questa attività è lo scambiarsi le proprie opinioni personali.

La riuscita del gioco è totalmente in mano agli studenti, solitamente il risultato è molto buono, ma può succedere che alle volte certi gruppi non abbiano molta voglia di comunicare.

Tutti i giochi se presentati in un momento poco opportuno della vita del gruppo classe possono rivelarsi un flop, proprio per questo sta nell'abilità dell'insegnante sia il rafforzare le relazioni all'interno e sia il vedere l'opportunità. Io solitamente quando non sono tanto sicuro circa l'esito, dichiaro agli studenti che sto facendo una prova e potrebbe succedere che il gioco sia un fiasco, al che la comprensione degli studenti consente una buona riuscita.

d. ***NOTES L'attività prevede una relativa fiducia sia da parte dell'insegnante che degli studenti per un buon risultato. Non voglio star qui a dilungarmi sulla fiducia ma il lettore sicuramente avrà capito che questa implica tutta una serie di atteggiamenti affinché si possa instaurare e mantenere.***
e. ***TEMI COLLEGATI adolescenza, relazioni sociali, visione del mondo, ecc.***

GIOCO DELL'OCA 1

1
20
40
30
80
anni
2
attesa
3
donna
4
matto
5
fratelli
6
• CALCIO
• PISCINA
• AMICI
• FACEBOOK
• STUDIO??
Lista
7
Gioventù
8
DANGER
pericolo
9
inventore
10
centro

11
classe
16
accoglienza
12
ESCAPE
fuga
17
WEIGHT
perdere
13
insopportabile
18
mistero
14
utile
19
Maternità
15
notizie
20
HELP
aiuto

21
ignoranza
26
DENUNCIA
denuncia
22
ASPIRINA
farmaci
27
Ballo
23
coraggio
28
Spirituale
24
Gesù
29
Vergogna
25
Viaggio mentale
30
AVIS
Volontariato

31
carità
36
x.y
DNA
Bioetica
32
superbia
37
Invidia
33
tradimento
38
Capricci
34
riti
39
eleganza
35
Aggrapparsi
40
Ricordo

20 L'ESPERIMENTO DI ASCH - The Asch Experiment -

(da un'idea personale)

a.

- ***DURATA** : 10-20 minuti per lo svolgimento ma poi per la spiegazione o la discussione a seconda dell'insegnante.*
- ***MATERIALE:** video scaricato da youtube sull'esperimento di Asch*
- ***PARTECIPANTI** : due persone a loro insaputa sono oggetto dell'esperimento mentre il resto della classe è complice con l'insegnante.*
- ***Età:** 17 anni (quarta superiore)*
- ***Particolarità:** molto di effetto, resta impresso nei partecipanti*

b. RIASSUNTO E OBIETTIVO

Due persone vengono a loro insaputa esposti a una costrizione psicologica in cui tutti gli altri dicono il falso circa due linee rette disegnate alla lavagna. Essi sostengono infatti che le linee sono curve mentre è evidente e chiaro che sono due linee rette. I malcapitati saranno lasciati in pace solo dopo avere ammesso con convinzione o no che una delle linee è curva.

L'obiettivo è quello di dimostrare che le persone si fanno condizionare da quello che dicono gli altri anche su cose così evidenti come sono due linee rette, figuriamoci cosa succede per le cose opinabili.

c. SVOLGIMENTO

Con un pretesto (la richiesta di procurare un caffè o un gesso oppure della carta) l'insegnante farà allontanare dalla classe due persone che si sono rese disponibili per la richiesta fittizia. Mentre questi studenti sono fuori dalla classe l'insegnante disegnerà alla lavagna due linee rette sistemate in maniera non parallela e abbastanza vicine tra di loro. Poi si metterà d'accordo con il resto della classe dandogli l'istruzione di dire che una della due linee è curva (Es. la linea di destra è curva con la pancia in su). Per fare in modo che tutti abbiano capito farà una piccola simulazione in cui chiederà ad ognuno come vede queste linee e loro dovranno rispondere che una di queste è curva. Non importa poi se nel corso del gioco qualche sventurato non riesce a resistere e gli scappa di dire la verità.

Dopo un certo tempo che i due usciti sono rientrati l'insegnante dirà che per alleggerire un po' la lezione vuole proporre un gioco di illusione ottica. Dirà che non è sicuro di aver disegnato bene, che forse il gioco potrebbe non riuscire per inesperienza. Egli dirà che ha disegnato due linee di cui una è curva ma che in teoria dovrebbero sembrare tutte e due rette. Poi incomincerà a chiedere agli studenti lasciando per ultimi i ragazzi fatti allontanare in precedenza dalla classe. Se questi dovessero in qualche

maniera dissentire gli si lascerà del tempo per osservare e meditare, nel frattempo i compagni gli esorteranno a dire che una delle due linee e curva.
Il risultato quindi non è scontato, potrebbe capitare che qualcuno si ostini nella sua posizione, ma a me fortunatamente non è mai successo.
Solitamente in modo sommesso tutti ammettono che è curva. Curioso fu il caso di uno che prima non voleva ammettere che era curva e che dopo non voleva accettare che fosse retta per cui si convinse solo con il supporto di una stecca geometrica.
Dopo l'insegnante proietterà il breve filmato sull'esperimento di ASCH (https://www.youtube.com/watch?v=mIeR19Ded3I).
Gli alunni quindi constateranno con esperienza diretta quanto gli uomini si lascino convincere dagli altri, ciò potrà essere di spunto per discutere su ciò che è capitato, su quali dinamiche portano gli individui a soggiacere al volere del gruppo, e su quanto sia difficile quindi nel caso di questioni opinabili trovare la verità.

d. *NOTES nelle lezioni successive sarà bene richiamare ogni tanto quello che è avvenuto e che cosa si voleva insegnare, si consentirà così allo studente il fissarsi dell'esperienza e la conseguente riflessione personale*
e. *OSSERVAZIONI*
Tempo fa non sapevo dell'esperimento di Asch e mi inventai quanto esposto sopra, poi un giorno leggendo un libro di psicologia sociale scoprii che la cosa era piuttosto datata ma fui confortato nello scoprire che per vie diverse ero arrivato alle stesse conclusioni.
Il lettore avrà capito che per attuare certe attività occorrono capacità da parte del docente che includono il riuscire a creare complicità con la classe, e molto altro ancora che qui non sto ad elencare ma senza le quali anche la più brillante delle attività può rivelarsi una delusione.

TEMI COLLEGATI dinamiche sociali e di gruppo, antropologia

CONSIGLIO VIVAMENTE DI COMPRARE LE OPERE CITATE ESSE POSSONO ESSERE FONTE DI RIFLESSIONE E SVILUPPO DIDATTICO COME LO SONO STATE PER ME.

Le rielaborazioni di giochi degli autori citati non intendono ledere i diritti altrui, se qualcuno pensa o

ritiene che ciò possa avvenire sono disposto a rimuovere prontamente il materiale oggetto di contenzioso.

Il presente materiale anche se ispirato da altri autori, costituisce una rielaborazione propria fatta in considerazione della propria esperienza personale e pertanto come dice la legge è coperto dal diritto d'autore.